

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningrat, F., & Zain, L. O. (2021). *Jurnal Ilmiah Mika Amik Al Muslim Game Edukasi Menggunakan Learning The Actual Object Untuk Membantu Siswa Belajar Pada Paud Nurul Yaqien Kota Bekasi. 1.*
- Aeni, A. N., Erlina, T., Dewi, D. P., Hadi, F. L., & Ramadhani, S. (2022). *Aplikasi Beta (Belajar Dari Peta): Media Edukasi Doa-Doa Harian Siswa Sd Kelas Rendah.* *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 101–113.
<https://doi.org/10.21831/jitp.v9i1.49203>
- Alamsyah, D. P., Parulian, J. M., & Herliana, A. (2023). *Augmented Reality Android Based: Education Of Modern And Traditional Instruments.* *Procedia Computer Science*, 216, 266–273. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2022.12.136>
- Andini, F. R., Permana, I., Salisah, F. N., Studi, P., Informasi, S., Sains, F., Teknologi, D., Islam, U., Sultan, N., & Riau, S. K. (2018). *An Nation: Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android Untuk Tk Islam.*
- Bahroni, I., & Zakaria, A. (2020). *Rancang Bangun Pembelajaran Doa Sehari-Hari Untuk Anak Kebutuhan Khusus Berbasis Augmented Reality.* *Journal Of Innovation Information Technology And Application (Jinita)*, 2(01), 19–27. <https://doi.org/10.35970/jinita.v2i01.152>
- Buntoro, G. A. (N.D.). *Design Of Android-Based Al-Qur'an Learning Applications At Tpa Darul Ikhlas Wonoasri.*
- Penelitian, L., Pembelajaran, P., Pengabdian, & Masyarakat, K., & Andika, R. (2017). *Semnas Iib Darmajaya Menggunakan Metode Murrotal Berbasis Android.*

- Rahmawati, A., & Kusuma Hakim, D. (2022). *Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Mengenal Huruf Dan Angka Berbasis Android Untuk Siswa Taman Kanak-Kanak*. *Jurnal Media Pratama*, 16(1), 57–82.
- Romlah, S. (2021). *Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Makhraj Huruf Hijaiyah Berbasis Android Di Tk Az-Zahra Tambusai Utara*. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 7(1), 11–18.
- Santoso, B., & Pebriyani, O. (2017). *Aplikasi Pembelajaran Doa Harian Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android*. 2(4), 220.
- Saputra Tanjung, A. (2021). *Rancang Bangun Aplikasi Multimedia Pembelajaran Anak Berbasis Android Pada Taman Kanak-Kanak Islam Masjid Raya Pekanbaru*. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 7(2), 108–115.
- Wulandari, E., Buntoro, G. A., & Astuti, A. Y. (2020). *Rancang Bangun Game Edukasi Pembelajaran Anak Usia Dini Pada Ra Miftahul Fatah Sayutan Berbasis Android*. *Komputek*, 4(2), 95. <https://doi.org/10.24269/Jkt.V4i2.538>

